

Judul
PROSIDING SEMINAR NASIONAL
***“Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di
Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)”***
Hak Cipta © Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD
Cetakan Pertama, Maret 2016

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
PROSIDING SEMINAR NASIONAL: *“Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Membangun
Karakter Anak untuk menyongsong Generasi Emas Indonesia”*
Tim Editor: Dr. Sutarno, M.Pd, dkk. – Yogyakarta
ISBN: 978-602-70296-8-2

Editor : Dr. Sutarno, M.Pd (UAD), Prof. Dr. Sukarno (UNTIDAR),
Dra. S.T. Martaningsih, M.Pd (UAD)
Tata Aksara : fadilatama

Diterbitkan oleh:
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prodi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Bekerjasama dengan:
Active Learning Facilitator Association (ALFA)
Jawa Tengah-Daerah Istimewa Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum wr wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga kegiatan Seminar Nasional tanggal 20 Maret 2016 dapat terselenggara, dan penyusunan prosiding dapat diselesaikan.

Prosiding ini disusun dalam rangka Seminar Dengan Tema “**Optimalisasi *Active Learning* dan *Character Building* dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)**”, yang diselenggarakan oleh Program Studi PGSD, Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD, bekerjasama dengan Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng – DIY.

Penerapan pembelajaran aktif diharapkan dapat menunjang optimalisasi kinerja guna pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif. Prosiding bertujuan untuk merekam/mendokumentasikan gagasan, wahana mengembangkan ilmu dan wawasan, membangun sinergi berbagai pihak tentang implementasi pembelajaran aktif dan pendidikan karakter.

Terima kasih kepada Pimpinan UAD, para Pakar, Pembicara kunci, maupun pemakalah, penyunting makalah, panitia, dan seluruh pihak yang mendukung penyelenggaraan seminar serta terwujudnya prosiding ini.

Mohon maaf apabila ada kesalahan, kritik, dan saran membangun kami harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Semoga bermanfaat.

Wassalamu alaikum wr wb.

Yogyakarta, Maret 2016

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Makna dan Implikasi Masyarakat Ekonomi Asian Bagi Perberdayaan Bimbingan dan Konseling Dalam Mengembangkan Karakter Konseli <i>Prof. Dr. Uman Suherman As., M.Pd</i>	1
Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah dan Perguruan Tinggi Melalui Pembelajaran Aktif <i>Sukarno</i>	9
<i>Softskills-Based Learning Process</i> dan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) <i>Muqowim</i>	18
Pengaruh Persepsi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Madiun <i>Sigit Ari Prabowo, Firdaus</i>	29
Urgensi Perencanaan Karir dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean <i>Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Rischa Pramudia Trisnani</i>	35
Kurikulum Pendidikan Nasional: Menuju Pendidikankebhinekaan yang Multibudaya <i>Endang Sri Maruti</i>	39
Peduli Lingkungan Melalui Kontinuitas Pembiasaan Perilaku Buang Sampah pada Tempatnya <i>Prima Suci Rohmadheny, Novian Yudiari</i>	45
Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama <i>Anita Dewi Astuti, Mahendra Dewi</i>	50
Mengintegrasikan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Karakter Kelautan untuk Mewujudkan Kawasan Minapolitan Halmahera Selatan <i>Ida Nurmila Isandespha, M.Pd</i>	56
Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Seni Tari <i>Gusyanti</i>	62
Pembelajaran Sainifik dan Konsep Penilaian Autentik pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti <i>Imam Mashud</i>	65
Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Kartu Baca di Kelas 3 SD Juara Yogyakarta <i>Aris Nurkholis</i>	73

Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Media Cerita Seri Bergambar Pada Siswa Kelas III SDN 2 Barenglor <i>Iisrohli Irawati, Tini, Nunik Kusmani</i>	81
Pengaruh Model <i>Collaborative Learning</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Jarak Sewon Bantul <i>Eni Purwaaktari</i>	86
Perancangan Karakter Wayang Kulit Fisika Sebagai Media Pembelajaran Fisika dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa <i>Rita Nunung Tri Kusyanti</i>	95
Usaha Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Guru untuk Berinovasi dengan TIK Melalui Model Struktural <i>Degi Alrinda Agustina</i>	102
Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar <i>Dwi Sulistyowarni</i>	109
Implementasi Nilai-Nilai Karakter dengan Model <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran Tematik Integratif <i>Yudi Permana</i>	116
Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional <i>Trisna Sukmayadi</i>	123
Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura <i>M. Ridwan</i>	131
Aplikasi <i>Cyco (Cyber Counseling)</i> : Alternatif Model Konseling di Sekolah Devita Ayu Mei Dina, Annisa Sofiana, Novia Wahyuningtyas, Caraka Putra Bhakti4	136
Pembelajaran Berbasis Elektronik (<i>E-Learning</i>) sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Aktif dalam Mata Kuliah Ilmu Kewarganegaraan <i>Dikdik Baehaqi Arif, S.Pd., M.Pd</i>	141
Peran Pendidik Anak Usia Dini yang Kreatif sebagai <i>Agent Of Change</i> dalam Menghadapi Tantangan “MEA” <i>Maulida</i>	147
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi UAD melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Kuliah Biologi Dasar II <i>Triani Widyaningrum</i>	151
Pemanfaatan Metode <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Belajar <i>Irvan Budhi Handaka, Nindiya Eka Safitri</i>	157
Identifikasi Seni Budaya untuk Suplemen Pembelajaran Seni Bermuatan Lokal di SD Sebagai Penguatan Karakter Diri <i>Sugeng Riyanto</i>	165
Kegiatan Kemahasiswaan: Strategi untuk Meningkatkan Kompetensi Lulusan di Perguruan Tinggi <i>Ariadi Nugraha, Sitti Umami Novirizka Hasan, Fitria Nur Annisa</i>	170
Cas Nuder dalam <i>Active Learning</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar <i>Rahayu Ika Prasetya dan Dholina Inang Pambudi</i>	174

Integrasi Peran Orang Tua dalam Upaya Perbaikan Karakter untuk Anak Indonesia <i>Anik Oktavia Gesang dan M. Ragil Kurniawan</i>	178
Integrasi Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar <i>Rini Hariyani dan Hendro Widodo</i>	183
Penerapan Metode Outdoor dalam Menulis Puisi Sederhana <i>Nova Permatasari, Hanum Hanifa Sukma</i>	186
Penggunaan Permainan <i>Throwing Sudoku</i> untuk Pengenalan Konsep Bilangan <i>Anita Zulaihah, Asih Mardati</i>	190
Peran Guru SD dalam Membangun Karakter dan Kecakapan di Abad 21 <i>Henggang Bara Saputro, S.Pd., M.Pd.</i>	195
Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serayu Yogyakarta <i>Vera Yuli Erolana, S.Pd, M.Pd.</i>	201
Penggunaan Pendekatan Fungsional untuk Mendorong Mahasiswa Berpartisipasi Secara Aktif Dalam Kelas Menyimak dan Berbicara <i>Astry Fajria</i>	208
Fungsi Foklore dalam Perspektif Pendidikan Multibudaya Sebagai Sarana Penanaman Toleransi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Seni dan Budaya <i>Iis Ani Safitri, Sularso, M.Sn</i>	212
Trik Pembelajaran Bangun Datar Segitiga Agar Tak Terlihat <i>Satrianawati, Sri Herwati</i>	216
Kajian Bahan Informasi Bimbingan yang Terkandung di Dalam Serat Wedhatama <i>Sutarno</i>	219
Identifikasi Permasalahan Guru di Indonesia dalam Menghadapi ASEAN <i>Economic Community (AEC)</i> <i>Ika Maryani, Vrisca Damayanti</i>	226
Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Nilai Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jigudan Pandak Bantul <i>Indah Perdana Sari</i>	233
Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Macth</i> di Kelas IV SD Negeri Tambakroto <i>Muhamad Afandi, M.Pd</i>	238
Pengembangan Bahan Ajarmultimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (BAMI_IPA) Untuk Siswa Kelas V <i>Jupriyanto</i>	244
Deskripsi Pemahaman Perkalian oleh Siswa Kelas II SD <i>Ayu Rizki, Devita Agustin, Ine Mariana, Helti Lygia Mampouw</i>	251
Deskripsi Pemecahan Masalah Persamaan Linear Dua Variabel oleh Siswa SMP Berkemampuan Matematika Sedang Ditinjau dari Taksonomi Solo <i>Ilmi Yuslanti, Helti Lygia Mampouw</i>	256
Implementasi <i>Puzzle</i> Gambar Tokoh Kartun dan Gambar-Gambar Terwarnai untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Maja Pada Materi Pecahan <i>Elis Warningsih, Fatonah, Ina Muawinah, Helti Lygia Mampouw</i>	261

Implementasi Strategi Hijahiwa pada Materi Pengukuran Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Rancailat	
<i>Kuswanto, Agus Sumantri, Jamhari, Helti Lygia Mampouw</i>	268
Kursi Lab Sebagai Media Sederhana Pembelajaran Aktif pada Perkuliahan Mekanika Lanjut Materi Ajar <i>Moving Coordinate Systems</i>	
<i>Wahyu Hari Kristiyanto</i>	275
Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus dan Balok dengan Kubus Satuan pada Siswa Kelas V dan VI SD	
<i>Ariska Ade Nuansari, Ilmi Yuslanti, Rosa Anindya Puspita, Novisita Ratu, Helti Ligiya Mampouw</i>	279
Deskripsi Kesalahan Siswa Kelas II SD Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah 1 Sampai 10	
<i>Bernike Krisbudi Arti, Luri Ratnawati, Tiara Pola Wardhani, Novisita Ratu, Helti Lygia Mampouw</i>	289
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 7e</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Bagi Siswa Kelas X MIA SMA Kristen Satya Wacana Salatiga	
<i>Susi Susanti, Erlina Prihatnani, Novisita Ratu</i>	294
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside Outside Circle (IOC)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Tahun Pelajaran 2015/2016	
<i>Dwi Indaryanti, Kriswandani, Erlina Prihatnani</i>	307
Perbedaan Kecerdasan Spasial Antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Kelas X SMA Negeri 1 Salatiga	
<i>Kristina Handayani, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	315
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash Cs6	
<i>Utomo, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	322
Bimbingan dan Konseling Berdimensi Multikultural-Profitik	
<i>Novia Nur Fadhlila</i>	333
Strategi Pembelajaran K-13 Melatih <i>Critical Thinking</i>	
<i>Rahmawati Khadijah Maro</i>	340
Mengembangkan Kecerdasan Musikal Siswa	
<i>Pratik Hari Yuwono</i>	348
Peran Lingkungan Pendidikan untuk Peserta Didik	
<i>Tri Yuliansyah Bintaro</i>	354
Dinamika Pembaruan Pendidikan	
<i>Yudha Febrianta</i>	364
Peran Konselor dalam Menyikapi <i>Cyber Bullying</i> di Kalangan Siswa	
<i>Kade Sathya Gita Rismawan, Yogi Budi Hartanto, Amalia Fitriana</i>	373
Penguatan Nilai Karakter Pendidikan Melalui Internalisasi 7 Kebiasaan Efektif Covey Guna Menghadapi Krisis Moral di Era MEA	
<i>Adji Prasetyo Wicaksono, Nurlaila Qadriah Yunan, Setyo Pranoto</i>	381
Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode <i>Questions Students Have</i> dan <i>Active Knowledge Sharing</i> Sebagai Upaya dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa	
<i>Herwinda Putri Daniswari, Nanda Istiqomah</i>	387

Perwujudan Kinerja Konselor Profesional dalam Memberikan Layanan Konseling pada Peserta Didik	
<i>Devy Probawati, Oksa Kartika De Hambri, Roiyan One Febriani</i>	394
Pelatihan Efikasi Diri Islami untuk Menurunkan Kecemasan Lingkungan Baru pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta	
<i>Ayu Rezki Utari</i>	400
Tantangan Konselor Terhadap Interaksi Budaya	
<i>Novia Damayanti</i>	405
Embedding the Character of Environmental Care to Elementary School Students Through Familiarizing Clean Living In School	
<i>Sutji Wardhayani</i>	410
Forming Characters of Cooperation, Bravery, and Leadership Through Outbound Activity Membentuk Karakter Kerjasama, Keberanian dan Kepemimpinan Melalui Kegiatan Outbound Yuyarti	
.....	416
Penerapan Model Inkuiri Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Sumber Bahan pada Mata Kuliah Pendidikan Keterampilan	
<i>Florentina Widihastrini</i>	423
Pengaruh Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan Statistika Pendidikan dengan Metode <i>Mind Mapping</i> Berbantuan SPSS terhadap Kemampuan Mengolah Data	
<i>Trimurtini, Nursiwi Nugraheni, Sri Susilaningsih</i>	429
Upaya Peningkatan Ketrampilan Komunikasi Matematika dengan Mendayagunakan <i>Problem Based Learning</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes	
<i>Nursiwi Nugraheni</i>	434
Upaya Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematika Melalui Pendayagunaan <i>Open-Ended Problem</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes	
<i>Wahyuningsih</i>	438
Peran Guru dalam Simbolisasi pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	
<i>Imaludin Agus, Ayu Arfiana</i>	444
<i>Higher Order Thinking Skills (HOTS) Mathematics</i> untuk Mendukung Pembentukan Karakter Siswa	
<i>Magdalena Wangge, Evvy Lusyana</i>	450
Memfasilitasi Pembangunan Karakter Peserta Didik dengan Penerapan <i>Activelearning</i>	
<i>Tri Rahmah Silviani, Atik Lutfi Ulin Ni'mah</i>	457
Upaya Menciptakan Siswa Unggul dengan Pembelajaran Aktif dalam Menghadapi MEA	
<i>Novika Sukmaningthias, Aida Rukmana Hadi</i>	464
Pengembangan Profesionalitas Konselor untuk Menyiapkan Perencanaan Karir Peserta Didik Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	
<i>Nindya Ayu Pristanti, Mia Audina Ananda, Aditya Tribana Wira</i>	470
Pembelajaran Keterampilan Kerjasama Bagi Siswa Sekolah Dasar	
<i>Laila Nursafitri</i>	478
Pemodelan pada Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Pendekatan <i>Iceberg</i> Untuk Siswa SMP	
<i>Fitriani, Venti Indiani</i>	483

Analisis Trend Penelitian Pendidikan Sains

<i>Dadan Rosana</i>	487
Pentingnya <i>Character Building</i> pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Saing di Era M	
<i>Wita Setianingsih, Daru Retnowati</i>	495
Pembentukan Karakter Bangsa Indonesia	
<i>Galang Surya Gumilang, M.Pd</i>	502
Pendidikan Berbasis Multi Budaya (<i>Multicultural</i>) sebagai Upaya Pengembangan Rasa Nasionalisme Anak Sejak Usia Dini	
<i>Linda Dwiyanti, Anik Lestarinigrum</i>	508
Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SD Menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah	
<i>Siti Nurjanah, Karlimah</i>	515
Membangun Prestasi Diri Melalui Penulisan Puisi Religi Sebagai Upaya Menghadapi Persaingan Bangsa di Era MEA	
<i>R. Yusuf Sidiq Budiawan</i>	521
Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan	
<i>Asep Ardiyanto</i>	526
Implementasi Permainan Tradisional dalam Membangun Pendidikan Karakter	
<i>Nur Azis Rohmansyah</i>	535
Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Awal	
<i>Mega Meilina Priyanti, Agus Kuncoro</i>	540
Implementasi Model <i>Child Friendly School (CFS)</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SD Negeri Secang 1 Kabupaten Magelang)	
<i>Farikah</i>	546
Model Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Pelatihan dan Pendampingan PTK Berbasis Pembelajaran Aktif Bagi Guru Sekolah Menengah di kota Magelang	
<i>Sri Haryati</i>	550
5 W + 1 H dalam Berbicara Sebuah Cermin Pribadi Dewasa Pembicara	
<i>Hari Wahyono</i>	559
Implementasi Pembelajaran IPS SD Melalui Model <i>Active Learning In School (ALIS)</i>	
<i>Muhamad Chamdani</i>	564
Tv Commercial: Strategi Pembelajaran Aktif, Menyenangkan, dan Berkarakter	
<i>Fitri Puji Rahmawati</i>	572
Pendekatan dan Strategi Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar	
<i>Minsih</i>	576
Pembelajaran Kimia Berorientasi <i>Chemo-Entrepreneurship (CEP)</i> untuk Membekali Jiwa Enterpreneurship Mahasiswa	
<i>Sudarmin</i>	582
Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter di SMA – SMK Kabupaten Klaten	
<i>Esti Ismawati, Gunawan Budi Santosa, Abdul Ghofir</i>	588

Implementing Social Culture Communication and The Role of Character Building for Educating “Pancasila dan Kewarganegaraan” In Primary School Student <i>Yulia Palupi, M.Pd</i>	596
Evaluasi Pencapaian Standar Pelayanan Minimal Berdasarkan Prinsip Good Governance di SD Negeri 4 Kaliaman Jepara <i>Novita Wijanarti, Slameto</i>	601
Inovasi Pembelajaran Bentuk Aljabar Menggunakan Alat Peraga Dedaunan <i>Gayuh, Helti Lygia Mampouw</i>	608
Membangun Karakter Melalui Sistem Penilaian <i>Aan Nurhasanah</i>	613
The Implementation of Active Learning Strategies in Non Formal Education A Case Study in <i>Dharma Wanita</i> English Course Magelang Municipality <i>Sri Sarwanti</i>	619
Pengembangan Multimedia <i>Macromedia Flash</i> dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa <i>Syariful Fahmi</i>	623
Diagnostik Kesulitan Belajar Sebagai Assesment Perencanaan Program BK di SD <i>Sofwan Adiputra</i>	633
Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pendekatan <i>Client Centered</i> <i>Mujiyati</i>	639

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Trisna Sukmayadi

FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

email: trisnasukmayadi@ppkn.uad.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan kearifan lokal di Indonesia. Namun seiring perkembangan zaman, permainan tradisional ini tergerus oleh arus globalisasi, bagaikan sebutir pasir yang terhempas oleh dahsyatnya angin. Kini, anak-anak berlaih pada permainan modern, seperti game online dan sejenisnya yang berbasis teknologi dan jaringan internet, tanpa menyadari dampak negatif bagi perkembangan perilaku anak dari permainan tersebut. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu digalakan kembali sebagai basis permainan anak dan sebagai penguatan pendidikan karakter bangsa. Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga awal yang mempunyai peran penting dalam pengembangan pendidikan karakter. Oleh karena itu, pengenalan pendidikan karakter melalui permainan tradisional sebagai warisan dari kearifan lokal perlu diperkenalkan sejak dini, mengingat dari permainan tradisional ini banyak terdapat dampak positifnya dibandingkan dengan dampak negatifnya. Tulisan ini berupaya mengungkapkan peran penting permainan tradisional di Sekolah Dasar dalam upaya penguatan pendidikan karakter bangsa sebagai salah satu cara dalam membendung arus negatif globalisasi.

Kata Kunci: *Kearifan Lokal, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter*

Pendahuluan

Fenomena permasalahan bangsa saat ini begitu kompleks. Mulai dari masalah yang berbasis agama, sosial, budaya, ekonomi, politik, pertahanan, dan keamanan. Diantara permasalahan tersebut, yang menjadi sorotan tajam salah satunya adalah perilaku generasi penerus bangsa yang semakin hari kian menyimpang dari pedoman agama dan ideologi Pancasila.

Kasus yang menjadi polemik besar dan menyita perhatian kita saat ini misalnya adalah kasus LGBT, yang tidak hanya menysasar orang dewasa, tapi juga menysasar anak usia di bawah umur. Hampir di setiap media massa memberitakan dan membahasnya. Peralihan perilaku generasi muda ini tidak terlepas dari era globalisasi terutama pendorongan arus budaya asing yang kurang bahkan tidak ada penyaringnya. Sehingga ada semacam salah pemaknaan antara modernisasi dan western-

isasi.

Ketiadaan penyaring ini menyebabkan arus yang masuk diterima dengan bulat-bulat tanpa memperhitungkan kajian agama, etika, dan kerifan lokal yang telah ada sejak berabad-abad lamanya. Nilai-nilai yang terkandung di dalam agama, etika, dan kerifan lokal tersebut hanya dijadikan sebagai formalitas tanpa memaknai dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sungguh-sungguh.

Selain kasus LGBT, yang tidak kalah menggegerkan perhatian publik, adalah kasus minum-minuman keras dikalangan murid SD. Peristiwa ini seperti yang dilansir oleh Warta Priangan dalam <http://www.wartapriangan.com>:

...Seperti yang terjadi di Kecamatan Cina, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Dua murid kelas VI SD 377 Arasoe, Wy (12) dan AA (12) meracik miras oplosan dari

spiritus dan minuman energi khusus dewasa. Mereka menjadikan lokasi di belakang sekolah sebagai tempat 'produksi'. Wy dan AA lantas menyuguhkan miras oplosan kepada adik-adik kelasnya, enam murid kelas III. Keenamnya bahkan sempat menenggak miras oplosan tersebut. Beruntung bocah-bocah ini tidak sampai teler.

Kejadian semacam ini tentunya menjadi pukulan besar bagi kita semua sebagai pendidik sekaligus orang tua, oleh karena yang menjadi pelakunya adalah anak di bawah umur, terlebih-lebih mereka adalah peserta didik SD. Dapat dibayangkan secara sepintas bagaimana kondisi bangsa ini ke depan jika-lau generasi penerus bangsanya dari mulai SD sudah akrab dengan minum minuman keras dan narkoba, yang jelas-jelas itu semua dilarang oleh agama dan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Kasus selanjutnya yang tidak kalah menyita perhatian publik adalah percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh seorang anak usia SD terhadap temannya. Berita ini dilansir oleh Kompas dalam <http://www.kompasiana.com>, yang mengabarkan:

Seorang bocah SD di Cinere, Depok, umur 12 tahun - mungkin kelas 6 SD - melakukan penusukan pada teman sekolahnya hanya gara-gara HP. Korbannya bernama Syaiful, juga berumur 12 tahun, berhasil diselamatkan nyawanya karena tubuhnya diitemukan seorang tukang sampah di selokan, lalu segera dilaporkan dan dibawa ke rumah sakit. Sampai saat ini Syaiful masih dirawat karena luka di tubuhnya cukup parah. Setelah berhasil diselamatkan, Syaiful mengaku siapa yang berusaha membunuh dirinya.

Percobaan pembunuhan yang dilakukan anak berusia 12 tahun ini seharusnya tidak terjadi, oleh karena hal ini merupakan tindak kriminal yang biasanya dilakukan oleh orang dewasa. Akan tetapi pada kenyataannya sekarang ini pola-pola kriminal yang banyak dilakukan oleh orang dewasa, juga ditiru oleh anak usia dibawah umur. Berdasarkan berita yang dilansir oleh <http://metro.sindonews.com>, memberitakan:

"Perilaku anak menjurus kriminal sudah mengkhawatirkan, Komnas Perlindungan Anak mencatat, tahun 2013 ada sekitar 5.000 anak mendekam di penjara.....".

Kasus-kasus yang mengkhawatirkan tersebut semakin menunjukkan fakta bahwa generasi penerus bangsa saat ini, terutama anak usia SD sebagai cikal bakal generasi selanjutnya, telah jauh dari pedoman agama dan ideologi pancasila. Karakter bangsa Indonesia sedikit demi sedikit diubah ke hal-hal yang bersifat negatif. Oleh karena itu, perlu digalakan kembali pendidikan karakter bangsa di sekolah-sekolah. Sebagaimana pendapat

Pendekatan pembelajaran di sekolah, terutama di SD, yang memungkinkan memudahkan dalam proses penanaman karakter bangsa adalah melalui pendekatan kearifan lokal, yang salah satunya adalah dengan permainan tradisional. Di dalam permainan tradisional terdapat banyak nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan sebagai salah satu benteng arus globalisasi yang bersifat negatif.

Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional

1. Makna Pendidikan Karakter di Sekolah dan hubungannya dengan kearifan lokal

Karakter merupakan salah satu ciri khas yang terdapat dalam diri manusia. Setiap manusia mempunyai karakter yang berbeda. Karakter menunjukkan kebajikan manusia, oleh karenanya proses orang berkarakter berarti proses orang menuju pada kebajikan sebagai jati dirinya.

Membangun karakter (*character building*) adalah proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga berbentuk unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain. Proses membangun karakter itu memerlukan disiplin tinggi karena tidak pernah mudah dan seketika atau instant. Diperlukan refleksi mendalam untuk membuat rentetan moral *choice* (keputusan moral) dan ditindaklanjuti dengan aksi nyata sehingga menjadi praksis, refleksi, dan praktik. Diperlukan sejumlah waktu untuk membuat semua itu menjadi custom (kebiasaan) dan membentuk watak atau tabiat seseorang. Enam pilar *characters building*, yaitu *trustworthiness, respect, responsibility, fairness, caring, dan citizenship*. (Purwasasmita, 2010: 14).

Karakter merupakan bagian rentetan proses dalam berkehidupan. Karakter tidak bisa begitu saja datang. Oleh sebab itu penanaman karakter memerlukan pendekatan dan metode yang bervariasi dengan waktu yang

tidak sebentar. Hal ini menunjukkan bahwa yang diharapkan tidak hanya hasil, akan tetapi proses yang baik dan berkelanjutan. Hal ini disebabkan bahwa karakter merupakan pemaknaan hidup setiap manusia, seperti yang diungkapkan oleh Winataputra dan Saripudin (2011: 33) bahwa

...sebagai suatu konsep akademis, karakter atau kita terjemahkan karakter memiliki makna substantif dan proses psikologis yang sangat mendasar, dengan kata lain karakter dapat kita maknai sebagai kehidupan berperilaku baik/penuh kebijakan, yakni berperilaku baik terhadap pihak lain (Tuhan Yang Maha Esa, manusia, dan alam semesta) dan terhadap diri sendiri.

Berdasarkan pada pendapat di atas, pemaknaan karakter begitu kompleks karena menyangkut perilaku yang terpola di dalam kehidupan, yang diyakini sebagai jalan menuju kebaikan. Itu artinya penanaman karakter tidak bisa alakadarnya, seadanya, atau bahkan sepotong-sepotong, akan tetapi harus terpola sedemikian rupa sehingga penanaman karakter bisa menyeluruh. Budimansyah (2011: 56-57) menyebutkan perlunya upaya pendidikan karakter yang dilakukan secara menyeluruh dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Pendidikan karakter merupakan suatu kebutuhan sosiokultural yang jelas dan mendesak bagi kelangsungan hidup yang berkeadaban.
- b. Pewarisan nilai antar generasi dan dalam satu generasi merupakan wahana sosio-psikologis dan selalu menjadi tugas dari proses peradaban.
- c. Peranan sekolah sebagai wahana psiko-pedagogis dan sosio-pedagogis yang berfungsi sebagai kawasan pendidikan karakter menjadi semakin penting pada saat dimana hanya sebagian kecil anak yang mendapat pendidikan karakter dari orang tuanya disamping peranan pranata sosial lainnya termasuk pranata keagamaan yang semakin kecil.
- d. Dalam setiap masyarakat terdapat landasan etika umum, yang bersifat universal melintasi batas ruang dan waktu, sekalipun dalam masyarakat pluralistik yang mengandung banyak potensi terjadinya konflik nilai.
- e. Demokrasi mempunyai kebutuhan khusus akan pendidikan karakter karena inti dari demokrasi adalah pemerintahan

yang berakar dari rakyat, dilakukan oleh wakil pembawa amanah rakyat, dan mengusung komitmen mewujudkan keadilan dan kesejahteraan rakyat.

- f. Persoalan yang selalu dihadapi baik individu ataupun masyarakat yang amat sulit dipecahkan adalah dilema nilai moral.
- g. Terdapat dukungan yang mendasar dan luas bagi pendidikan karakter di sekolah.
- h. Komitmen yang kuat terhadap pendidikan karakter sangatlah esensial untuk menarik dan membina guru-guru yang berkeadaban dan profesional.
- i. Pendidikan karakter adalah pekerjaan yang dapat dan harus dilakukan sebagai suatu keniscayaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara disamping sebagai anggota masyarakat dunia.

Upaya penanaman karakter yang menyeluruh melalui pendidikan karakter pada dasarnya berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) yang bersumber dari agama yang juga disebut sebagai *the golden rule*. Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti, apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Oleh karena itu, para penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah atau di kampus harus berpijak kepada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (yang bersifat tidak absolut atau bersifat relatif) sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah atau kampus itu sendiri. (Husen, dkk. 2010: 23).

Pesan dari beberapa pernyataan di atas, mengindikasikan bahwa pendidikan karakter berdasarkan pada nilai-nilai dasar manusia. Nilai-nilai dasar manusia dapat diungkap salah satunya adalah dengan pendekatan kearifan lokal. Kaitannya dengan pendidikan karakter, bahwa nilai-nilai yang terkandung pada kearifan lokal sudah teruji seiring berjalannya roda kehidupan. Perlu kiat ketahu bersama bahwa kearifan lokal dahulu ada yang masih eksis sampai saat ini. Yang paling mudah kita jumpai adalah masih banyaknya masyarakat adat di Indoensia yang masih memegang teguh kearifan lokalnya.

Berdasarkan pada fakta kasus yang terjadi pada anak usia SD sebagai pelaku kejahatan, maka perlunya pendidikan karakter di sekolah saat ini menjadi semakin mendesak. Thomas

Lickona (dalam Suyatno, 2010: 5) menjelaskan beberapa alasan pokok, perlunya pendidikan karakter di antaranya adalah sebagai berikut:

- Banyaknya generasi muda saling melukai karena lemahnya kesadaran pada nilai-nilai moral
- Memberikan nilai-nilai moral pada generasi muda merupakan salah satu fungsi peradaban yang paling utama
- Peran sekolah sebagai pendidik karakter menjadi semakin penting ketika banyak anak-anak memperoleh sedikit pengajaran moral dari orang tua, masyarakat, atau lembaga keagamaan
- Masih adanya nilai-nilai moral yang secara universal masih diterima seperti perhatian, kepercayaan, rasa hormat, dan tanggung jawab
- Demokrasi memiliki kebutuhan khusus untuk pendidikan moral karena demokrasi merupakan peraturan dari, untuk dan oleh masyarakat
- Tidak ada sesuatu sebagai pendidikan bebas nilai, sekolah mengajarkan nilai-nilai setiap hari melalui desain ataupun tanpa desain
- Komitmen pada pendidikan karakter penting manakala kita mau dan terus menjadi guru yang baik
- Pendidikan karakter yang efektif membuat sekolah lebih beradab, peduli pada masyarakat, dan mengacu pada performansi akademik yang meningkat.

Pendidikan karakter di sekolah merupakan sebuah upaya dalam membiasakan proses-proses pemilihan antara yang baik dan yang benar. Makna yang paling dalam dalam proses ini adalah mengembalikan kembali jati diri manusia Indonesia yang berkeadaban, bukan sebagai manusia yang menebar kebencian dan permusuhan.

Jenjang SD merupakan bagian pertama dalam orientasi pendidikan karakter. Tempat dimana anak pertama kali diperkenalkan mana yang baik dan mana yang benar. Oleh karena itu penting kiranya bahwa penanaman karakter di SD dijadikan sebagai pusat atau sentral dalam pendidikan formal. Pola hubungan ini dapat digambarkan sebagai berikut.

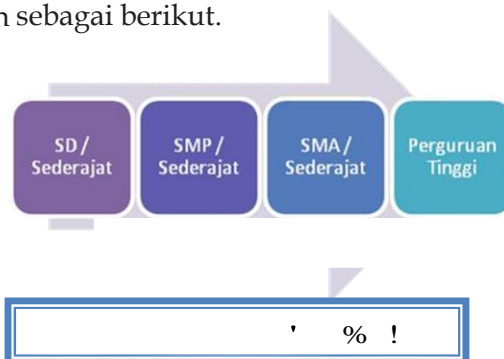


Gambar. SD sebagai inti pendidikan karakter dalam pendidikan formal

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa SD sebagai inti dari pendidikan karakter mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam pendidikan karakter selanjutnya. Secara sederhana dapat diungkapkan bahwa semakin bagus pola pendidikan karakter di sekolah, maka anak akan lebih mudah memahami maksud dan tujuan pendidikan karakter, sehingga akan memudahkan cara penanaman karakter di jenjang berikutnya, karena mereka sudah terbiasa dengan hidup berkarakter.

Penganalogian pendidikan karakter di SD ibarat tunas kelapa yang tumbuh jadi pohon kelapa tinggi menjulang yang ditanam di pesisir pantai. Sudah suatu keniscayaan bahwa pohon kelapa tersebut tidak akan lurus, akan tetapi bengkok sesuai arah angin yang menerpanya dari sejak tunas hingga menjadi pohon kelapa.

Seperti yang dijelaskan pada bagian atas, bahwa dalam upaya penanaman karakter bangsa, maka diperlukan suatu pendekatan yang memungkinkan peserta didik mudah memahami apa itu nilai-nilai karakter. Salah satu pendekatan yang mengarah kesana adalah pendekatan kearifan lokal. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan kearifan lokal yang turunkan secara turun temurun dari generasi yang satu ke generasi selanjutnya. Hubungan ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar. Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah

2. Makna Kearifan Lokal

Kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). *Wisdom* (kearifan) memiliki arti yang sama dengan kebijaksanaan, sedangkan lokal (*local*) memiliki arti setempat. Secara umum maka *local wisdom* (kearifan lokal) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Sartini (2004: 111)

Kearifan lokal juga dimaknai oleh Lubis. N.H dalam Yayasan Kebudayaan Rancage (2001: 79), yaitu sesuatu yang berakar pada masa lalu dalam kehidupan tradisional lokal, yang dijadikan rujukan bagi tatanan kehidupan dan kebudayaan lokal masing-masing. Kearifan tradisional ini dapat disebut juga sebagai kearifan lokal. Setiap kelompok masyarakat memiliki kearifan tersendiri untuk memelihara kesatuan atau integritas dan juga jati diri kelompok atau kaumnya. Kearifan tradisional artinya wawasan atau cara pandang menyeluruh yang bersumber dari tradisi kehidupan. Karena tradisi itu adalah bagian dari kebudayaan, kearifan tradisional dapat berbeda antara satu kelompok dengan kelompok yang lain.

Kearifan lokal harus dimaknai sebagai sebuah pemikiran tentang pola kehidupan yang telah teruji oleh berganti-gantinya masa. Pemikiran tersebut tentunya harus dilandasi oleh pengetahuan yang jernih, budi yang baik, dan memuat hal-hal positif. Kearifan lokal dapat diterjemahkan sebagai hasil karya akal budi, perasaan yang paling mendalam terhadap pandangan kehidupan, tabiat manusia yang terbentuk sekian lama, bentuk perilaku, dan anjuran untuk kemuliaan, harkat dan martabat manusia. Penguasaan diri terhadap kearifan lokalnya, tentunya akan mengusung jiwa-jiwa manusia Indonesia yang berbudi luhur.

Sisi filosofi dasar kearifan dapat dikategorikan dalam dua aspek, yaitu:

- a. Berupa gagasan, pemikiran, akal budi yang bersifat abstrak: mencakup berbagai pengetahuan, pandangan, nilai serta praktek-praktek dari sebuah komunitas baik yang diperoleh dari generasi-generasi sebelumnya dari komunitas tersebut, maupun yang didapat oleh komunitas tersebut di masa kini, yang tidak berasal dari generasi sebelumnya, tetapi dari ber-

bagai pengalaman di masa kini, termasuk juga dari kontakannya dengan masyarakat atau budaya lain.

- b. Berupa hal-hal konkrit, dapat dilihat. Kearifan lokal kategori mencakup berbagai pengetahuan, pandangan, nilai serta praktek-praktek dari sebuah komunitas baik yang diperoleh dari generasi-generasi sebelumnya dari komunitas tersebut, maupun yang didapat oleh komunitas tersebut di masa kini, yang tidak berasal dari generasi sebelumnya, tetapi dari berbagai pengalaman di masa kini, termasuk juga dari kontakannya dengan masyarakat atau budaya lain. Kearifan lokal kategori (b) biasanya berupa benda-benda artefak, yang menghiasi hidup manusia, dan bermakna simbolik. (Warigan, 2012).

Berdasarkan pada pendapat di atas, terdapat dua istilah yang dapat dibedakan dalam memaknai kearifan lokal sebagai warisan budaya bangsa Indonesia. Istilah yang pertama adalah kearifan. Kearifan mengandung arti kebaikan tertinggi yang dihasilkan oleh pemikiran manusia. Pemikiran ini terbentuk berdasarkan pola pemikiran cerdas yang menghendaki adanya keteraturan, ketertiban, kebersamaan yang tidak memihak. Sehingga dihasilkan suatu kebaikan yang teruji yang dapat diaplikasikan pada masa apapun. Istilah yang kedua adalah lokal. Lokal sederhanya berarti menunjukkan daerah atau tempat dimana suatu hal berasal. Oleh karena itu, kearifan lokal merupakan bentuk dari aktualisasi diri manusia yang ada di daerah tersebut. Aktualisasi diri ini berbentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman, atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika.

Kearifan lokal sudah teruji dari berbagai dan kondisi, baik kondisi manusia atau pun alamnya. Oleh karena kearifan lokal sudah teruji, maka tidak heran di sebagian wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) masih terdapat masyarakat yang melestarikan bagian-bagian dari kearifan lokal tersebut. Masyarakat tersebut disebut sebagai "masyarakat adat". Terdapat banyak masyarakat adat di Indonesia. Salah satu contohnya adalah masyarakat adat yang ada di daerah Jawa Barat dan Banten, yaitu seperti masyarakat adat Baduy (Baduy dalam dan Baduy Luar) di Banten, Kampung Naga di Kabupaten Tasikmalaya, Kampung Pulo di Kabupaten Garut, Kampung Mahmud di

Bandung, Kampung Kuta di Kabupaten Ciamis, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Banyaknya daerah-daerah di Indonesia yang menjadi titik-titik pengembangan kearifan lokal tersebut, sebetulnya menjadi modal bagi bangsa ini untuk dapat menggali hal-hal yang baik untuk masa sekarang dan masa depan. Substansi hal-hal yang baik dalam tulisan ini adalah perihal karakter dan pendidikan karakter yang digali dari kearifan lokal terutama bagian permainan tradisional.

Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak. Hal ini dapat terindikasi dari banyaknya suku, adat istiadat, budaya sebagai bagian dari kearifan lokal penduduk setempat.

3. Permainan Tradisional sebagai Bagian dari Kearifan Lokal

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang beragam. Warisan budaya ini menunjukkan ciri khas dan karakter suatu masyarakat. Warisan budaya, menurut Davidson (dalam Karmadi A.D, 2007: 1) diartikan sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa.

Berdasarkan pada pendapat di atas, jika dikaitkan dengan kondisi warisan budaya bangsa Indonesia, maka terdapat dua warisan budaya, yakni yang merupakan hasil budaya fisik (tangible) dan nilai budaya (intangible). Yang pertama, hasil budaya fisik ini merupakan hasil budaya yang berwujud fisik, seperti model rumah, perkakas, alat-alat rumah tangga, dan sebagainya.

Kedua, warisan budaya yang disebut dengan nilai budaya. Perihal nilai budaya dari masa lalu, Galla (dalam Karmadi A.D, 2007: 1-2) menyebutkan:

Nilai budaya dari masa lalu (intangible heritage) inilah yang berasal dari budaya-budaya lokal yang ada di Nusantara, meliputi: tradisi, cerita rakyat dan legenda, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas (tari, lagu, drama pertunjukan), kemampuan beradaptasi dan keunikan masyarakat setempat.

Berdasarkan pada pernyataan di atas, maka permainan tradisional sebagai warisan budaya dalam bentuk nilai budaya dari masa lalu. Oleh karena ini dinamakan nilai budaya,

maka di dalam permainan tradisional penuh sekali dengan pemaknaan tentang nilai-nilai karakter yang ingin dibentuk. Artinya, permainan tradisional mengisyaratkan tentang pesan cara berkehidupan dan tuntunan kehidupan, meskipun itu hanya sekedar permainan belaka. Di dalam permainan tradisional banyak terkandung nilai kebersamaan, keberagaman, toleransi, saling menjaga, saling member, dan masih banyak lagi yang lainnya. Berbeda dengan permainan yang bersifat modern saat ini, misalnya *game online*, selain membuat mata anak cepat rusak, juga dapat menyebabkan seorang anak bersifat individualistis, karena yang digelutinya setiap hari adalah hal-hal yang bersifat maya. Sehingga kecenderungan untuk melihat realita kehidupan yang nyata akan semakin sedikit.

4. Implementasi Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional

Seorang anak dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari bermain. Bahkan kondisinya lebih banyak bermain dari pada melakukan aktivitas lainnya. Mutiah (dalam Nur, H. 2013: 90-91) mengemukakan ternyata permainan bagi seorang anak memiliki banyak fungsi, khususnya dalam menstimulasi tumbuh-kembang, fungsi yang dimaksud antara lain seperti berikut.

- a. Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak.
- b. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain.
- c. Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak.
- d. Permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak. Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakannya ketika bermain.

Berdasarkan pada pernyataan di atas, kebutuhan anak akan bermain adalah menjadi sesuatu hal yang penting. Oleh karenanya tinggal bagaimana sekolah dan pihak guru SD bisa meramu belajar sambil bermain atau ber-

main sambil belajar. Salah satu cara meramu permainan di sekolah adalah dengan memperkenalkan kembali kepada peserta didik terhadap permainan tradisional yang sekarang seakan hilang ditelan perkembangan zaman. Oleh karena bermain menjadi penting bagi anak, sebagaimana menurut pendapat di atas, maka permainannya pun harus mengukur tingkat kebermanfaatannya. Dan permainan tradisional mempunyai manfaat lebih dibandingkan dengan permainan tradisional.

Hasil penelitian Kurniati (dalam Nur, H. 2013: 89) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Permainan tradisional dalam implementasinya di SD, menurut penulis bisa memakai empat model. Model tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

- a. Model terpisah. Model terpisah adalah suatu model dimana permainan tradisional berdiri sendiri sebagai mata pelajaran. Hal ini Nampak aneh, akan tetapi ada beberapa manfaat yang dapat di ambil. Pertama, peserta didik akan lebih mudah mengenali jenis-jenis permainan tradisional. Kedua, peserta didik akan lebih mudah memknai nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut.
- b. Model terpisah ini dalam administrasi pembelajarannya sama dengan mata pelajaran lainnya, yaitu ada silabus dan RPP. Penekanan dalam model terpisah ini bukan pada permainannya sebagai mainan, akan tetapi lebih kepada makna nilai-nilai karakter apa yang bisa digali dari permainan tersebut, sehingga bermanfaat bagi peserta didik dalam menjalani kehidupannya.
- c. Model terintegrasi. Model terintegrasi yaitu model yang memberi ruang pada permainan tradisional untuk kemudian disematkan pada semua mata pelajaran. Ini mengandung arti bahwa setiap mata

pelajaran dalam proses pembelajarannya diharuskan ada konsep bermainnya, yaitu melalui permainan tradisional. Ini juga Nampak aneh, mungkin seolah-olah dipaksakan dan mustahi, akan tetapi kalau senadainya di coba pada setiap mata pelajaran di SD, pasti bisa, tinggal bagaimana peran guru dalam kesungguhannya sebagai guru yang selalu berkreasi dan berinovatif.

- d. Di dalam model terintegrasi ini, permainan tradisional bisa dimasukkan secara tertulis dalam silabus dan RPP, ataupun secara situasional dalam pembelajaran.
- e. Model yang menekankan pada mata pelajaran tertentu. Model yang ketiga ini adalah suatu model dimana permainan tradisional dibelajarkannya berfokus pada mata pelajaran tertentu, misalnya mata pelajaran olah raga dan muatan lokal.
- f. Model habituasi. Model habituasi ini sebetulnya terpisah dengan ketiga model di atas. Model habituasi lebih bersifat non akademik, yakni adanya pembiasaan dari pihak sekolah bahwa di sela-sela istirahat sekolah selain dipakai untuk istirahat, sholat, dan makan, juga dipakai bermain melalui permainan tradisional. Oleh karena itu, pihak sekolah memfasilitasi baik media, cara dalam bermain, sampai pada nilai-nilai apa yang terkandung dalam permainan tersebut.

Penutup

Bermain bagi anak sangat penting. Bermain dapat mempengaruhi anak dalam berperilaku dan bergaul dengan keluarga, teman, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Oleh karenanya dalam proses penanaman nilai-nilai karakter, seorang guru bisa masuk melalui permainan. Permainan yang bagus seyogyanya dapat memberikan manfaat bagi orang yang bermainnya.

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal sebagai warisan budaya bangsa Indonesia. Permainan tradisional banyak memberikan manfaatnya dibandingkan dengan kerugiannya. Manfaat yang bisa diambil dari permainan tradisional bukan hanya kesenangan bermain saja, akan tetapi juga pemaknaan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

Implementasi permainan tradisional di sekolah bisa melalui empat model, yaitu mod-

Prodi Pendidikan Guru SD dan Prodi Bimbingan Konseling FKIP Universitas Ahmad Dahlan
 el terpisah, terintegrasi, penekanan pada mata pelajaran tertentu, dan model habituasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. 2011. "Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa", dalam Budimansyah, D dan Komalasari, K (ed). *Pendidikan Karakter: Nilai Inti Bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Husen, A. dkk. 2010. *Model Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- <http://www.wartapriangan.com/astaghfirulloh-ini-beberapa-kenakalan-anak-sd-zaman-sekarang/13995/>
- www.kompasiana.com/iraannisa/anak-sd-melakukan-pembunuhan-berencana-terhadap-temannya_552bb5b36ea8344f6f8b457b
- <http://metro.sindonews.com/read/944884/31/107-anak-di-depok-terlibat-kasus-hukum-1420114823>
- Karmadi, A.D. 2007. *Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya*. Makalah disampaikan pada Dialog Budaya Daerah Jawa Tengah yang diselenggarakan oleh Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah, di Semarang 8 - 9 Mei 2007.
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.
- Purwasasmita, M. 2010. *Memaknai Konsep Alam Cerdas dan Kearifan Nilai Budaya Lokal (Cekungan Bandung, Tatar Sunda, Nusantara, dan Dunia) Peran Local Genius dalam Pendidikan Karakter Bangsa*. Prosiding Seminar. Bandung: Widya Aksara Press.
- Sartini. 2004. "Menggali kearifan lokal nusantara: sebuah kajian filsafati". *Jurnal Filsafat*, Agustus 2004, Jilid 37, Nomor 2. Yogyakarta: UGM.
- Suyatno. 2010. "Peran Pendidikan Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa". Jakarta: Makalah Saresehan Nasional.
- Wagiran. 2012. *Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana*. Jurnal Pendidikan Karakter, Thun ke 2, No. 3, Oktober 2012. ISSN: 2089-5003. LPPMP UNY.
- Winataputa, U.S. Saripudin, S. 2011. "Pembangunan Karakter dan Nilai-nilai Demokrasi", dalam Budimansyah, D dan Komalasari, K (ed). *Pendidikan Karakter: Nilai Inti Bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Yayasan Kebudayaan Rancage 2001. *Laporan Konferensi Internasional Budaya sunda I 22-25 Agustus 2001*. Bandung.

